જાણ હડાનો ખેલ

અથવા

લૉનટેનિસ

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ. મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫–સને ૧૮૮૯

જાળદડાનો ખેલ

અથવા

લૉનટેનિસ

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫–સન ૧૮૮૯.

પ્રસ્તાવના.



થોડાક વખત ઉપર **કમાનદડા** અથવા **ક્રોકે** નામના ખેલનું પુસ્તક બહાર પાડવામાં આવ્યું હતું. હાલના વખતમાં તેજ પદ્ધતિ પ્રમાણે **જાળદડા** અથવા અંગ્રેજ લોકનો **લૉન ટેનિસ** નામનો ખેલ રમવામાં આવે છે. આ પુસ્તકમાં તે ખેલની હકીગત આપવામાં આવેલી છે. આવાં પુસ્તક છપાવવાનો હેતુ શો છે તે **કમાનદડા ખેલ**ની પ્રસ્તાવનામાં સમજાવેલોજ છે. આ પુસ્તક પણ તેજ માલીક તરફથી તૈયાર કરવામાં આવેલું હોવાથી હેતુ વગેરે બાબત વિષે આમાં વિશેષ લખવાની જરૂર રહેતી નથી.

અંગ્રેજ લોકોમાં **ટેનિસ** નામનો એક ખેલ હતો, તેમાં બહાર ખુલ્લા મેદાનમાં રમી શકાય તેવો ફેરફાર કરવાથી **લૉન ટેનિસ** ખેલ શરૂ થયો. આની શરૂઆત ઘણાં વર્ષપર થઇ છે, પરંતુ થોડા વર્ષ થયાંજ ઇંગ્લંડમાં તે સર્વ માન્ય થયો છે. રમનારાની સંખ્યા થોડી હોય અને ખુલ્લા મેદાનમાં રમવાનું હોય તો આ ખેલ ઘણો ઉત્તમ પ્રકારનો છે. આપણા દેશમાં પણ આ ખેલની માહિતી તથા તેને માટે શોખ ઘણા લોકને છે; ને તે કારણને લીધેજ **કમાનદડા** કરતાં આ ખેલ વધારે જાણીતો છે. **કમાનદડા** કરતાં આમાં ચાલાકીની ઘણી જરૂર છે અને શ્રમ પણ વધારે થાય છે. તેમ છતાં પણ ઇંગ્લંડમાં તો સ્ત્રીઓ સુદ્ધાં આ રમત રમે છે, એટલે વાસ્તવિક શ્રમ ઘણો થાય છે અથવા ઘણું બળ વાપરવું પડે છે એવું કંઈ નથી. ખેલ શરૂ થયા પછી અમુક એક પક્ષને જીતવાના સંબંધમાં નિરાશા થાય એવો વખત આખર સુધીમાં આવતો નથી; કારણ કે એક પક્ષ કંઇક અગાડી

વધ્યો હોય તેમ છતાં પણ બીજાને તેની બરોબરી કરવાનો વખત મળે છે. કેટલીક વેળા એક પક્ષવાળાએ ત્રણ ભાગ જેટલો ખેલ જીતેલો હોય તે છતાં પણ તેને પકડી પાડવાની તક મળવાથી બીજા પક્ષવાળાની જીત થાય છે. આવો જય મેળવવાને વધારે શ્રમ પડવાથી તેની મહત્વતા વધારે લાગે છે. આ કારણથી ખેલ ચાલુ થાય છે કે રમનારા તથા જોનારાનું મન તેમાંજ પરોવાઇ જાય છે. તેના કરતાં પણ જો રમનાર હોંશીયાર હશે અને એક વખત દડાને અધર રાખી સામસામો ફેંકવાનો સપાટો ચાલશે તો સઘળાનું ચિત્ત એકસરખી રીતે તે તરફ ચોંટી રહેશે; અને આમાં સરત પૂરી થતી વેળાએ કોણ હઠે છે ને હારે છે એ જાણવાની બધાને આતુરતા થઇ રહેશે. આવા ચિત્તવેધક ખેલથી કોને આનંદ થતો નથી? એક વખત હોંશીયાર હોંશીયાર રમનારાઓ રમતા હોય તે જોવું ને પછી આ પ્રશ્નનો ઉત્તર આપવો.

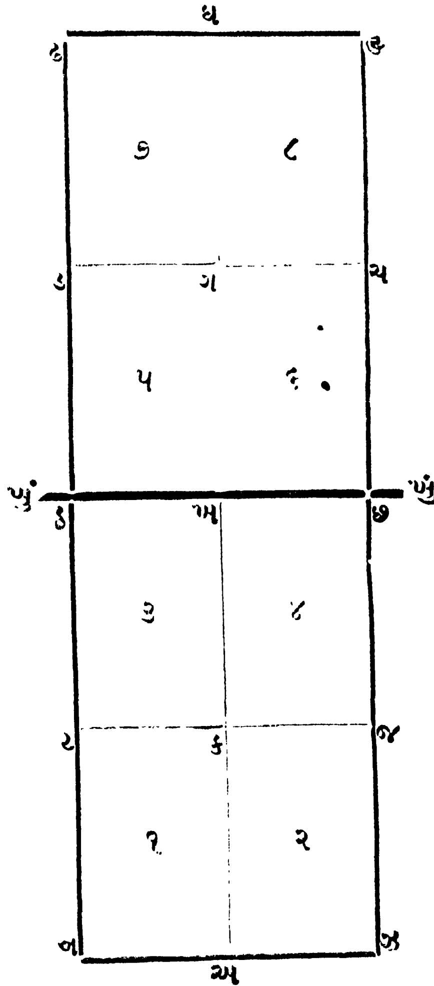
વિજયા દશમી, ૧૯૪૫.

છ. ડા. મો.

૪૧૪૪

પટાંગણનો નકશો.

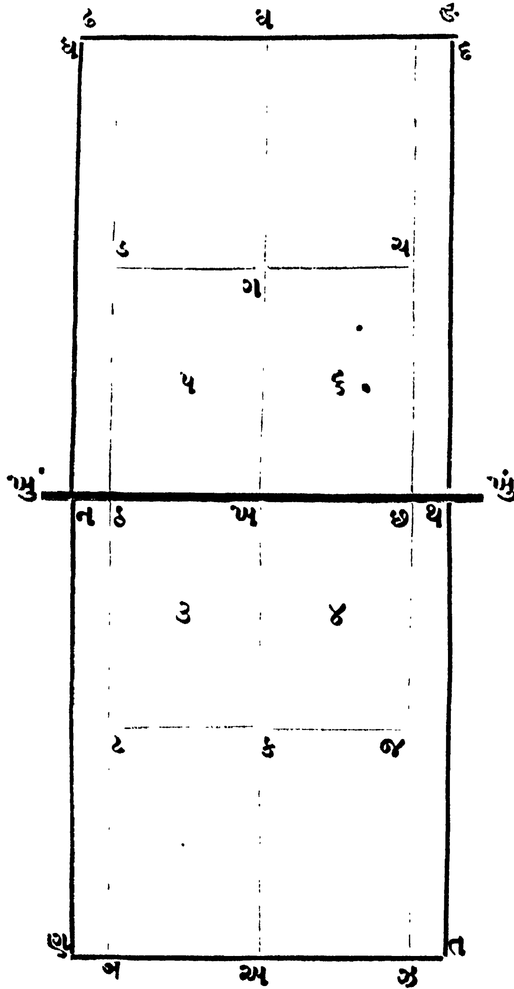
બે જણાનો ખેલ.



આકૃતિ ૧.

પટાંગણનો નકશો.

ચારજણાનો ખેલ.



આકૃતિ ૨.

જાળ દડાનો ખેલ.

સામાન્ય માહિતી.

પટાંગણની રચના:-(પટાંગણનો નકશો જોવો.) પટાંગણની લંબાઇ **(અધ)** ૩૯ કદમ (૭૮ ફુટ) હોય છે, અને પહોળાઇ **(ઠછ)** ૧૩ કદમ (૨૬* ફુટ) હોય છે. પટાંગણના મધ્ય ભાગમાં એક આડી **(ઠછ)** લીટી અને એક ઉભી **(અધ)** લીટી એવી બે લીટીઓ રાખવી. બીજી **(અધ)** ને **મધ્ય રેખા** કહે છે. પહેલી **(ઠછ)**ની સમાંતર અને તેની દરેક બાજુએ ૧૦½ કદમ **(૨૧** ફુટ)ને છેટે **(ટજ અને ડચ)** એવી બે બીજી લીટીઓ રાખવી. આને **દાવરેખા** કેહેવી. આ રેખાઓ વડે **(ઞઝઙઢ)** પટાંગણનાં આઠ ખાનાં થાય છે. (આ આકૃતિ ૧લીમાં ૧ થી ૮ સુધીના આંકડાથી બતાવેલાં છે.) ઉપરની અને નીચેની બે લીટીઓ (ઞઝ તથા ઢઙ)ને **આધાર રેખા** કહે છે, અને બાજુની બે લીટી (ઞઢ તથા ઝઙ)ને **મર્યાદા રેખા** કહે છે. આડી **મધ્ય રેખા (ઠછ)** ઉપર બે ખુંટી (ખું ખું) સાથે જાળ બાંધીને ઉભી રાખેલી હોય છે. તેની ઉપરની બાજુએ રાતો સંજાબ દેવડાવવો કે તેથી જાળ કેટલી ઉંચી છે અને ક્યાં છે તે દૂરથી સ્પષ્ટ દેખાય. (આકૃતિ ૧લી). આ રેખાને લીધે પટાંગણના બે ભાગ થાય છે, એક ભાગને **અંદરની બાજુ** અને બીજીને **બહારની બાજુ** કહે છે. બેને બદલે ચાર જણા રમનાર હોય છે ત્યારે ઉપલી રચનામાં થોડો ફેરફાર થાય છે. એટલે પહેલી આકૃતિમાંથી (ડઢ), **(ચઙ)**, **(ટઞ)**, અને **(જઝ)** આ રેખાઓ કાઢી નાંખે છે અને **મધ્યરેખા**ની સમાંતર અને (ટડ) તથા **(ચજ)** લીટીઓથી ૨¼ કદમ (૪½ ફુટ)ને છેટે બે બાજુએ બે લીટી (ણધ તથા **તદ**) કાઢે છે, અને તે બેને **મર્યાદારેખા** કહે છે, તથા પહેલી આકૃતિમાંની **મર્યાદારેખાને ઉપદાવરેખા** કહે છે. આ કારણને લીધે ખુંટીની

---

* ખરૂં જોતાં ૨૭ ફુટ હોય છે; પટાંગણની લંબાઈ પહોળાઇ કરતાં ત્રણ ગણી લેવાથી સામાન્યરીતે મેદાન કેવું હોય છે તે વિશેષ અને સારી રીતે ધ્યાનમાં રહેશે એવા હેતુથી પહોળાઈ ૨૬ ફુટજ ગણેલી છે.

વચમાંનો અંતર વધે છે ને જાળ પણ લાંબી હોય છે. વળી મેદાનની એકંદર પહોળાઈ ૩૬ છત્રીસ ફુટ થાય છે. પહેલી આકૃતિમાંનાં ૩, ૪, ૫, ૬ આંકડાવાળાં ખાનાં કાયમ રહે છે. આકૃતિ ૨ ૭ જોવાથી આ સ્પષ્ટ થશે.*

સાહિત્ય:—પાંચ છ રબરના નરમ પણ મજબુત દડા; રમનારાની સંખ્યા જેટલા રેકેટ (લાકડાના હાથાવાળા તથા જાળીદાર પંજા); એક લાંબી જાળ; બે ખુંટી; આ શિવાય હલકા, જેથી લપસી ન જવાય અને જે દોડવામાં હરકત ન કરે તેવા જોડા હશે તો ઘણુંજ સારૂં.

રમનારાની સંખ્યા:—બેથી ચાર સુધી રમનારા હોય છે. સાધારણ રીતે બેજ હોવા જોઇએ.

રમવાની સાધારણ રીત:—**દાવ** આપનારાએ એક પગ **મર્યાદારેખાની** બહાર અને બીજો પગ અંદર રાખીને ઉભા રહેવું. ડાબા હાથમાં દડો લઇને જમણા હાથમાં **જાળીદાર પંજો** રાખવો. પછી તે પંજાવડે દડાને ટોલ્લો મારી જાળની પેલી બાજુએ જાય તેમ કરવું; પરંતુ ટોલ્લો ઘણા જોરથી મારવો નહીં. કારણ **દાવરેખાની** પેલી બાજુએ દડો જાય તો ચૂક ગણાય છે, અને આમ બે વખત થાય કે **બહારના** ખેલનારાનો એક **ફટકો** થાય છે. જાળની પેલી તરફ જઈને દડો **યોગ્ય ખાનામાં** પડયા પછી ઉછળે કે તે પાછો નીચે પડે ત્યાર પહેલાંજ **બહારવાળાએ પંજાથી** ટોલ્લો મારી પાછો ફેંકવો જોઈએ. તેમ ન થાય તો **અંદરવાળાનો ફટકો** થાય છે, પરંતુ જાળ ઉપરથી પાછો ફેંક્યો તો **અંદરવાળાની** મરજીમાં આવે તો જમીનને અડકવા ન દેતાં ઉંચેથી ને ઉંચેથી **અધરટોલ્લાથી** પાછો ફેંકવો, અથવા જમીનપર અથડાયા પછી પહેલીજવાર ઉછળતામાં ટોલ્લો મારી પાછો ફેંકવો. નહીંતર **બહારના** ખેલનારાનો **ફટકો** થાય છે. આ પ્રમાણે ચાર **ફટકા** થાય ત્યાં સુધી ચાલે છે. જેના ચાર પહેલા થાય તે જીત્યો. આમ એક **દાવ** થયો કે બીજો, પછી ત્રીજો એ મુજબ ઘણું ખરૂં અગીયાર **દાવ** થાય એટલે એક **ખેલ** પૂરો થયો એમ ગણાય છે.

રમતની શરૂઆતમાં નીચેના જમણા ખાનામાંથી (૨ સંખ્યાવાળા ખાનામાંથી) દડો ફેંકવો. પહેલો દાવ પૂરો થાય એટલે બીજાની શરૂઆતમાં

---

* આકૃતિ ૨ ૭ પ્રમાણે પટાંગણ તૈયાર કરાવવાથી તે બે રમનારાના તેમજ ચાર રમનારાના ખેલ માટે સરખી રીતે કામ લાગશે.

ડાબા ખાનામાંથી (૧ સંખ્યાવાળા ખાનામાંથી) ફેંકવો, અને ત્યાર પછીના દાવમાં જમણાખાનામાંથી, એ પ્રમાણે એક વખત જમણામાંથી તો બીજી વખત ડાબામાંથી એ પ્રમાણે ક્રમ ચાલે છે. મૂળ આરંભ જે પક્ષવાળા તરફથી થાય છે તે **દાવ આપનારો** અથવા **અંદરનો,** અને સામાવાળો **દાવ પાછો વાળનારો** અથવા **બહારનો** કહેવાય છે.

ગુણ અથવા **ફટકા ગણવાની રીતઃ**–દડાને પહેલીવાર ફેંકતાં જાળને અડકીને નીચે **અંદરની બાજુએ** પડે ત્યારે અથવા **યોગ્ય ખાનામાં** ન પડે ત્યારે એક **ચૂક** થાય છે; ફરીથી તરતજ એવી ચૂક થાય તો **બહારના**ના **૧૫** ગુણ થાય છે; અને 'શૂન્ય, પંદર' એ પ્રમાણે ગણે છે. પરંતુ **દાવ** આપતાં **દડો** જાળને અડકીને **યોગ્ય ખાનામાં** પડે તો તેમાં હરકત છે એવું પહેલાં માનતા નહોતા; પરંતુ હાલમાં એવું ઠરેલું છે કે એવી ચૂક થાય તો **માફચૂક** થઇ એમ સમજવું અને **અંદરના**એ ફરીથી **દાવ** આપવો. હવે એમ ધારો કે **અંદરના**એ **દાવ** આપ્યો અને દડો **યોગ્ય ખાનામાં** પડ્યો તો **બહારના**એ પહેલ પ્રથમ ઉછળતાની સાથે તે દડાને ટોલ્લો મારી જાળની અંદરની બાજુએ ન મોકલ્યો અથવા ટોલ્લો માર્યો પણ દડો જાળને અડકવાથી અંદરની બાજુએ ન ગયો અથવા અંદરની બાજુએ ગયો હોય ખરો પણ જોરથી મારવાને લીધે સામી બાજુની **આધાર રેખાની** બહાર પડયો તો **અંદરના** ખેલનારાના ૧૫ ગુણ થાય; આ વેળાએ 'બેઉના પંદર' થયા એમ કહે છે. હવે એવી કલ્પના કરો કે **બહારના**એ જમીનપરથી પહેલી વારજ ઉછળતાની સાથે દડાને ટોલ્લો માર્યો અને પેલી બાજુએ જવો જોઇએ તેમ તે ગયો, પછી **અંદરના**એ તેને અધરનો અધર પાછો વાળવો જોઇએ અથવા જમીનપર અથડાઇને પહેલી વાર ઉછળતાંજ તેને પાછો વાળવો જોઇએ તે પ્રમાણે ન કર્યું, અથવા તેમ કર્યું, પરંતુ પ્રતિપક્ષીની બાજુએ આવેલી **આધાર રેખાની** પેલી બાજુએ (બહાર) ગયો તો પ્રતિપક્ષીના **૧૫** ગુણ થાય છે તેથી 'પંદર, ત્રીસ' થયા એમ કહે છે. આ પ્રમાણે દાવ આપવામાં બે **ચૂક** લાગલાગટ થાય અથવા અગાડી ગમે તે પક્ષ હડે તો તે વખતે વિરૂદ્ધ પક્ષના ૧૫ ગુણ થાય છે. ત્રીસ ગુણ થાય ત્યાં સુધી આમ ચાલે છે અગાડી રમતાં ૪૫ ન લેતાં ૪૦ થયા એમ ગણવામાં આવે છે અને

બંનેના ૪૦ થાય કે **બરોબરી** થઈ. અને ત્યાર પછી એક **કાચોલાભ** થશે. પરંતુ ત્યાર પછી સામાવાળાનો **કાચોલાભ** થાય તો બંનેના વલંવલ્લા થાય છે, અને ફરીથી **બરોબરી**જ કાયમ રહે છે. જો એકાદ પક્ષના બે લાગલાગટ **કાચાલાભ** થાય તો તેનો એક **પાકો લાભ** થઈને દાવ થાય છે.

આ ઉપરથી એમ જણાશે કે પહેલા ૧૫ ગુણ થાય છે; ૧૫ ઉપરથી એકદમ ૩૦ થાય છે; પરંતુ ૩૦ ઉપરથી ૪૫ ન થતાં ૪૦ થાય છે. બંને પક્ષના ૪૦ ગુણ થયા એટલે આગાડી **લાભ** થાય છે અને વલંવલ્લા થઇ જાય છે, આ પ્રમાણે એક પક્ષના લાગલાગટ બે **લાભ** થાય ત્યાં સુધી ચાલે છે; તેમ થાય છે ત્યારે, એટલે બે **લાભ** જેને મળે તે દાવ જીત્યો ગણાય છે. ટુંકામાં પહેલા ૧૫, તે ઉપરથી ૩૦, ને તે ઉપરથી પછી ૪૦ એવો ઉત્તરોત્તર વધતો ક્રમ રહે છે અને બંનેના ૪૦ થાય છે એટલે દાવ આગાડી ન ગણતાં જેના એક પછી એક એવા લાગલાગટ બે લાભ થાય તેની જીત થઇ ગણાય છે.

ગુણ ગણવાની આ રીત ઘણી ચમત્કારિક છે. એક વખત પ્રચાર ઠરેલો છે તેટલા માટે ઠીક છે, અંધપરંપરા ચાલી રહી છે. ખરૂં જોતાં એમાં ખાસ હેતુ શો રાખ્યો હશે તે સમજી શકાતો નથી. ૧૫, ૩૦, ૪૦, વગેરે જુદા જુદા અને સ્વાભાવિક ક્રમ વગરના આંકડા ઠરાવવામાં કંઈ વિશેષ ખુબી જણાતી નથી. આ કરતાં પહેલા ૧ ગુણ, પછી ૨, પછી ૩, અને ત્રણ થયા પછી એક લાભ થાય એટલે કાચા ચાર ગણવા. પછી સામા પક્ષવાળાના લાભ થાય તો કાચા ચાર વળી જાય ને પાછા ત્રણજ રહે, પરંતુ કાચા ચાર થયા બાદ ફરીથી એક **લાભ** થાય એટલે **પાકા ચાર** ગણીને દાવ આરોપવો. ગુણ ગણવાની આવી રીત ઘણી સહેલી માલમ પડશે. ઉપર આપેલી રીતથી નવા શિખનારને ગભરામણ લાગે છે. તેટલા માટે આ નવા પ્રકાર શરૂ કરવો એવી રમનારાઓને ભલામણ કરવામાં આવે છે.



ખેલના નિયમ.

બે જણાનો ખેલ.

૧. **પટાંગણ**ની પહોળાઇ ૧૩* કદમ (૨૬* ફુટ) અને લંબાઇ ૩૯ કદમ, એટલે પહોળાઈ કરતાં લંબાઇ (લગભગ*) ત્રણ ગણી હોય છે. તેના મધ્ય ભાગમાં એક આડી જાળ બે (ખું ખું) ખુંટીઓથી બાંધેલી હોય છે, અને તે ખુંટીઓ પટાંગણની મર્યાદાની બહાર દરેક બાજુએ દોઢ કદમને છેટે ઠોકેલી હોય છે. આથી કરીને જાળની લંબાઇ સુમારે ૨૨ હાથ (૩૩ ફુટ) થાય છે. ખુંટી તરફ જાળની ઉંચાઇ ૨½ હાથ અને વચોવચ બે હાથ રાખવી. જાળની સમાંતર અને તેનાથી ૧૯½ કદમને છેટે દરેક બાજુએ એકેક આડી **આધારરેખા** (બ ઝ, ઠ ડ.) રાખવા; અને બાજુએ બે ઉભી **મર્યાદારેખા** (ગ ઠ, ઝ ડ.) રાખવી. પટાંગણની વચોવચ અને ઉભી **મર્યાદારેખા**ની સમાંતર એવી એક **(અધ) મધ્યરેખા** રાખવી. જાળની અને આધાર રેખાની સમાંતર જાળથી ૧૦½ કદમને છેટે બે બાજુએ બે **(ટ જ, ડ ચ) દાવરેખા** રાખવી. આ રેખાઓને લીધે પટાંગણના ૮ ભાગ અથવા ખાનાં થાય છે.

૨. દડાનો વ્યાસ ૨½ ઇંચથી કમી અથવા ૨$\frac{9}{16}$ થી વધારે ન જોઈએ. તેમજ વજન (૧¾ ઔંસ) ૪¾ તોલાથી કમી ન જોઇએ, પરંતુ (૨ ઔંસ) ૫ તોલાથી વધારે ન જોઇએ.

૩. **મધ્યસ્થ** નિમવામાં આવ્યો હોય તો તેનો ચુકાદો બંને પક્ષે કબુલ રાખવો.

૪. પહેલો દાવ કોણે આપવો તેનો નિર્ણય ચીઠ્ઠી મૂકી અથવા પૈસા ઉછાળી ઉલટો સુલટો પડે (છાપ કાંટાની માફક) તે પ્રમાણે અથવા બીજી સગવડ પડતી રીતે કરવો. જાળની કઇ બાજુએ કોણે ઉભા રહેવું એ **દાવ આપનાર**ના પ્રતિપક્ષીની મરજી ઉપર આધાર રાખે છે.

૫. રમનારાઓએ જાળની સામસામી બાજુએ ઉભા રહેવું જે પહેલાં દડો ફેંકનાર છે એટલે **દાવ આપનાર** છે તેને **અંદરનો** કહેવો અને સામાવાળાને **બહારનો** કહેવો.

---

* પાના ૮ માંની ટીપ જોવી.

૬. અગાડીના દાવમાં **દાવ આપવાનું** તથા દાવમાં દડો પાછો વાળવાનું અથવા મારવાનું વારા ફરતી દરેકે રાખવું.

૭. દાવ આપનારે દાવ આપતી વેળાએ એક પગ પટાંગણમાં અથવા **આધારરેખા** ઉપર અને બીજો પટાંગણની બહાર રાખી પહેલા જમણા ખાનામાંથી, પછી ડાબા ખાનામાંથી, પછી ફરીથી જમણા ખાનામાંથી આ પ્રમાણે દાવ આપ્યા જવો.

૮. **દાવ** આપ્યો કે દડો તિરકસ બાજુના અને જાળની પાસેના ખાનામાં પડવો જોઈએ એટલે મધ્યરેખા, જાળ, મર્યાદારેખા અને દાવરેખા, એનાથી થયેલા ખાનામાં પડવો જોઇએ; અથવા ખાનાની મર્યાદા ઉપર પડે તો પણ ચાલે (નકશો જોવો). જો દાવ ૨ જા ખાનામાંથી આપ્યો તો ૫ મા ખાનામાં દડો પડવો જોઇએ; ૧લામાંથી ૬ઠામાં નાંખવો, ૭માંથી ૪થામાં, અને ૮માંથી ૩જામાં એ પ્રમાણે પડવો જોઇએ.

૯. ગમે તે ખાનામાંથી દડો ફેંક્યો અથવા ૭મા નિયમ પ્રમાણે ઉભા રહ્યા વગર ફેંક્યો, અથવા જાળની અંદર દડો પડે અથવા **દાવરેખાની** પેલી બાજુએ દડો પડે, અથવા પટાંગણની બહાર પડે, અથવા **ભલતા** ગમે તે ખાનામાં પડે તો **ચૂક** થયલી ગણાય.

૧૦. **ચૂકથી** ફેંકેલા દડાને પાછો મારવો નહીં.

૧૧. ચૂક થાય તો ફરીથી પહેલાના ખાનામાંથીજ દાવ આપવો. પરંતુ ગમે તે ખાનામાંથી દાવ આપવાથી ચૂક થઇ હોય તો માત્ર પાસેના ખાનામાંથી દાવ આપવો.

૧૨. ચૂક થાય તો ફરીથી દાવ આપ્યા પહેલાં સામાવાળાએ ચૂક ધ્યાનમાં ન રાખી બતાવી ન હોય તો તે ચૂક માફ થાય છે.

૧૩. દાવ આપેલો દડો જમીનને અડકાડી આપવામાં ન આવ્યો હોય તો પાછો મારવો નહીં, એટલે **અધરટોલ્લો** મારવો નહીં.

૧૪. સામાવાળો સાવધ ન હોય તે વેળાએ દાવ આપવામાં આવે તો તે ફોગટ જાય છે અને **દાવ** આપવામાં ચૂક થઇ હોય તે માફ કરવામાં આવે છે. દડો પાછો મારવાનો પ્રયત્ન કરવામાં આવ્યો તો તે સામાવાળો સાવધ છે એમ ગણવું.

૧૫. જાળ ઉપર થઇને સામી બાજુએ દડો ગયા પછી જમીનને

એકવાર અડક્યા પછી બીજીવાર અડક્યા પહેલાં તે દડો **ખેલાતો** છે અથવા **બીજાએ** પાછો **મારેલો** છે એમ કહેવાય છે.

૧૬. દડો પાછો મારતાં જાળને અડકે તો હરકત નથી; પરંતુ દાવ આપતી વેળાએ જાળને અડકે તો બીજી કોઈ પ્રકારની ચૂક થઈ ન હોય ત્યારે તે દાવ ફોગટ થયલો ગણવો.

૧૭. **અંદરના**ના **લાભ** ક્યારે ક્યારે થાય છેઃ–

૧. **દાવ** આપી ફેંકેલા દડાને બહારનાએ અધરટોલ્લાથી પાછો માર્યો હોય ત્યારે.

૨. **દાવ** આપેલો અથવા ખેલાતો દડો **બહારના**થી પાછો મારી ન શકાયો હોય ત્યારે.

૩. **બહારનાએ** દાવ આપેલો અથવા ખેલાતો દડો પાછો માર્યા પછી તે અંદરની બાજુની મર્યાદા બહાર પડે ત્યારે.

૧૮. **બહારના** રમનારના **લાભ** ક્યારે ક્યારે થાય છેઃ–

૧. **દાવ** આપનારની લાગલાગટ બે ચૂક થાય ત્યારે.

૨. **અંદરનાથી** ખેલાતાં દડાને પાછો ન મરાયો હોય ત્યારે.

૩. **ખેલાતો** દડો પાછો માર્યા પછી **બહારની** બાજુની મર્યાદા બહાર પડે ત્યારે.

૧૯. રમનારના **લાભ** કમી ક્યારે ક્યારે થાય છેઃ–

૧. જાળીદાર પંજા (રેકેટ) શિવાય રમનાર પાસે બીજી કોઈ પણ વસ્તુ હોય તેને અથવા રમનારાના શરીરના કોઈ પણ ભાગને કે કપડાંને ખેલાતો દડો અડકે ત્યારે.

૨. ખેલાતા દડાને ફરીથી પંજો મારવામાં આવ્યો હોય અથવા તે અડક્યો હોય ત્યારે.

૩. દડો ખેલાતો હોય તે અરસામાં જાળને અથવા ખુંટીને રમનાર સ્પર્શ કરે ત્યારે.

૪. જાળ ઉપર થઈને દડો આપણી તરફ આવ્યા પહેલાંજ અધર ટોલ્લો મારવામાં આવે ત્યારે.

*૨૦. રમનારના પહેલા **લાભથી** ૧૫ ગુણ, બીજાથી ૩૦ ગુણ,

---

* જુઓ પાનું ૧૧ મું લીટી ૧૪ મી.

અને ત્રીજાથી ૪૦ ગુણ થાય છે. અગાડી ચોથો **લાભ** થાય ત્યારે દાવ પૂરો થાય છે; પરંતુ બંનેના ત્રણ ત્રણ **લાભ** થયા હોય તો 'બરાબરી' થઇ એમ કહેવાય છે. ત્યાર પછીના **લાભને કાચો લાભ** કહે છે. ત્યાર પછી તરતજ જો સામાવાળાનો **લાભ** થાય તો આ **કાચા લાભ**ની વલંવલા થઇ ફરીથી 'બરાબરી'જ રહે છે. અને જે કોઇના લાગલાગટ **બે કાચા લાભ** થાય તેનો એક **પાકો લાભ** થઇ તે દાવ જીતે છે.

૨૧. એક ખેલમાંના (૧૧ દાવમાંના) જેના ૬ દાવ **પહેલા** થાય તે આખો ખેલ જીતે છે; પરંતુ બંનેના પાંચ દાવ થયા હોય તો 'બરાબર દાવ' એમ કહેવાય છે. પછી જેનો દાવ થાય તેનો તે કાચો દાવ થયો ત્યાર પછી સામાવાળાનો દાવ થાય ત્યારે આ કાચો દાવ વળી જાય છે, અને જેના લાગલાગટ બે કાચા દાવ થાય તે આખો ખેલ જીતે છે.

ટીપઃ–રમનારાઓએ કાચા દાવની રીત જોઇએ તો ન રાખવી. તેમ ઠેરવ્યું હોય તો જેના ૭ દાવ **પહેલા** થાય તેજ જીતે.

૨૨. પ્રત્યેક દાવ* પૂરો થયા બાદ ઉભા રહેવાની બાજુ બદલવી એટલે **અંદરના**એ બહાર જવું અને **બહારના**એ અંદર આવવું.

ત્રણ અને ચાર જણાનો ખેલ.

૧. ઉપર આપેલા સઘળા નિયમ એ ખેલને પણ લાગુ પડે છે, તેમાં કેટલો ફેરફાર કરવાનો તે નીચેના નિયમોમાં આપેલું છે.

૨. બે જણના ખેલમાં પટાંગણની જે **મર્યાદારેખા** છે તેને **ઉપદાવ-રેખા** તરીકે ગણવી; અને તેની બહાર બંને બાજુએ સવા બે કદમને છેટે તેની સમાંતર બે રેખા કાઢવી તેને **મર્યાદારેખા** કહેવી. **ઉપદાવ-રેખા**ની અંદર આવેલો **દાવરેખા**નો ભાગ કાયમ રાખી બાકીનો ભાગ કાઢી નાખવો.

---

* અહીંઆં મૂળ નિયમમાં ફેરફાર કરેલો છે, ૧૧ દાવ પછી બાજુ બદલવી અને પવન તથા તાપની હરકત લાગે તો પ્રત્યેક દાવ પછી બાજુ બદલવી એ પ્રમાણે છે. દરેક દાવ પૂરો થયા પછી બાજુ બદલવાથી પવન તથા તાપની બાબતનો વિચાર કરવાનો રહેશે નહીં.

૩. ત્રણ જણના ખેલમાં એકલા રમનારાએ એક પછી એક વારા-ફરતી દાવ આપવો.

૪. ચાર જણ રમનારા હોય તો પહેલા કયા પક્ષે દાવ આપવો એ ઠર્યા પછી વારા ફરતી દરેક પક્ષે દાવ આપવો, પરંતુ કયા રમનારા-એ દાવ આપવો એ માંહોમાંહે બિલ્લુઓએ ઠરાવવું.

૫. દાવ પાછા આપવાનું કામ **બહારના** ખેલનારાએ વારા ફરતી કરવું. એક જણાનો પાછો આપવાનો દાવ બીજા બિલ્લુએ કદી આપવો નહીં, જેનો તેણેજ આપવો.

૬. દાવ આપેલા દડાને પડવાનું **યોગ્ય ખાનું** ઉપર પ્રમાણેજ છે, એટલે આડી બાજુનું અને **દાવરેખા, મધ્યરેખા, ઉપદાવરેખા** અને જાળની વચમાંનું ખાનું, અથવા તેની મર્યાદા ઉપર.

૭. ઉપરના છઠ્ઠા નિયમમાં બતાવ્યા પ્રમાણે દડો ન પડે તો **ચૂક** ગણાય છે.

ખેલનારાને ઉપદેશ.

૧. ઘણા લોકોનો એવો મત છે કે **અધરટોલ્લો** મારવો નહીં. કારણ તેને માટે જાળની પાસે ઉભા રહેવું પડે છે. તેથી કરીને જ્યારે **અધરટોલ્લો** ચૂકે છે અને દડો પછાડી જાય છે ત્યારે તેને પાછો મા-રવાને જલદીથી જઈ પહોંચાતું નથી—દડો પાછો મારવાને અગાડી આ-વવાનું જેટલી ઝડપથી બની શકે છે તેટલી ઝડપથી પાછા હઠી શકાતું નથી. **અધરટોલ્લાનો** ઉપયોગ ચાર જણાની રમતમાં સારો થઇ શકે એવો કેટલાકનો મત છે; કારણ જે અગાડી ઉભો હોય તેણે **અધર-ટોલ્લો** મારવો અને પછાડી ઉભો હોય તેણે જે દડા પછાડી આવે તેને પાછો મારવો પરંતુ આની વિરૂદ્ધ પણ કેટલાક લોકો એવું કહે છે

કે પહેલો ચૂકી જાય તો પછવાડેવાળાને તો દડો પાછો મારવાને આ- ખા મેદાનપર ફરવું પડે છે, ને તેથી તેને ચૂકી જવાનો ઘણોજ સં- ભવ રહે છે.

૨. દડો ગમે તે રીતે પાછો જાય તેમ કરવું, સામાવાળાથી દડો પાછો ન ફેંકાય તેવો ટોલ્લો મારવો એ ઘણી ઉત્તમ વાત છે; પરંતુ તે સઘળાથી અને હમેશાં બની શકતું નથી.

૩. હલકે હાથે દડો પાછો ફેંકવો. આ સંબંધી ઘણી કાળજી રાખવી જોઇએ, કારણ જો જોરથી મારવામાં આવે તો દડો મર્યાદાની બહાર પડશે. હલકે હાથે દડો મારવો સહેલી વાત લાગે છે, પરંતુ બરોબર વિચાર કરતાં માલમ પડશે કે આપણા ધારવા મુજબ જ્યાં દડો પડવો જોઇએ તેની પેલી બાજુએજ ઘણીવાર તે પડે છે. પવન અનુકૂળ છે કે પ્રતિકૂળ તેનો પણ ટોલ્લો મારનારને વિચાર કરવો પડે છે, પણ એ બાબત અભ્યાસથીજ સહેલી થતી જાય છે.

૪. જે દડો આપણા બિલ્લુ તરફ જતો હોય તેને પાછો મારવાને આપણે જવું નહીં. આ રીતે બિલ્લુને મદદ કરવાને બદલે ફક્ત ઘોંટાલો થશે અને બંને જણા ચૂકી જશે.

૫. દડો પાછો મારી શકાશે નહીં એવું લાગે ત્યારે હીંમત છોડી દઈ સ્વસ્થ ન રહેતાં બને તેટલો પ્રયત્ન કરવો.

૬. જાળીદાર પંજો–રેકેટ–ઘણું ખરૂં સામો અને જરા અગાડીના ભાગમાં ઢળતો પકડવો. સામાવાળાને દડો પાછો મારવો મુશ્કેલ પડે એવે ઠેકાણે દડાને ફેંકવાને સારૂ કોઇ કોઇવાર પંજો જુદી રીતે પકડવો પડે છે, પરંતુ આ ટેવથી તથા અનુભવથી ધ્યાનમાં આવી જાય છે.

૭. છેવટનો અને વિશેષ લક્ષ આપવા જેવો ઉપદેશ એ છે કે રમતાં રમતાં ગુસ્સે થવું નહીં.



પારિભાષિક શબ્દો તથા ગુજરાતી-અંગ્રેજી કોષ.

૧. જાળદડાનો ખેલ: લૉન ટેનિસ (Lawn Tennis).
૨. જાળ: નેટ (Net).
૩. દાવ: સર્વિસ (Service).
૪. ચુક: ફૉલ્ટ (Fault).
૫. માફ ચુક: લેટ (Let).
૬. અધરટોલ્લો: વોલિઇંગ (Volleying).
૭. દાવ આપનાર: સર્વર (Server).
૮. પાછો મારનાર-ફેંકનાર: રીટર્નર (Returner).
૯. અંદરનો: સ્ટ્રાઈકર-ઇન, ઇન-પ્લેઅર (Striker-in, In-Player).
૧૦. બહારનો: સ્ટ્રાઇકર-આઉટ, આઉટ-પ્લેઅર (Striker-out, Out-Player).
૧૧. દડો: બૉલ (Ball).
૧૨. ખેલાતો દડો: બૉલ-ઇન-પ્લે (Ball-in-Play).
૧૩. પાછો મારેલો-ફેંકેલો દડો: રીટર્નડ બોલ (Returned Ball).
૧૪. ફટકો: પૉઇંટ, સ્ટ્રોક (Point, Stroke).
૧૫. કાચો લાભ: વાન્ટેજ (Vantage).
૧૬. બરોબરી: ડયુસ (Deuce).
૧૭. ખાનું: કોર્ટ (Court).
૧૮. યોગ્ય ખાનું: પ્રોપર કોર્ટ (Proper Court).
૧૯. ભલતું-ગમે તે ખાનું: રોંગ કોર્ટ (Wrong Court).
૨૦. દાવ: ગેઇમ (Game)
૨૧. ખેલ: એ સેટ ઑફ ગેઇમસ (A set of games).
૨૨. પટાંગણ: લૉન ટેનિસ કોર્ટ (Lawn Tennis Court).
૨૩. આધારરેખા: બેઇસ લાઇન (Base-line).
૨૪. મર્યાદારેખા: સાઈડ લાઇન (Side-line).
૨૫. દાવરેખા: સર્વિસ લાઇન (Service-line).

૨૬. ઉપદાવરેખા: સર્વિસ સાઇડ લાઈન (Service-side-line).
૨૭. જાળીદાર પંજો: રેકેટ (Racket).
૨૮. ખુંટી: પોસ્ટ (Post).
૨૯. મધ્યસ્થ: અંપાયર (Umpire).
૩૦. અંદરની બાજુ: ઇનર સાઇડ (Inner-side).
૩૧. બહારની બાજુ: આઉટર સાઇડ (Outer-side).
૩૨. મધ્યરેખા: હાફ કોર્ટ લાઇન (Half-court-line).